

ANALISA SENTIMEN GAME TETRIS MENGGUNAKAN NAIVE BAYES CLASSIFIER BERBASIS ANDROID

RIMA PRAWASTI

(Pembimbing : Catur Supriyanto, S. Kom, M.CS)

Teknik Informatika - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 111201307506@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Di era digital saat ini bermain game di smartphone sudah menjadi kebiasaan mulai kalangan anak, remaja, sampai dewasa untuk sekedar mengisi waktu luang atau menjadi kegemaran. Dalam mengunduh aplikasi game dibutuhkan pengetahuan tentang kepopuleran, cara bermain, tampilan, maupun komentar dari pengguna lain. Penelitian ini akan mengklasifikasikan komentar dari sebuah game yang sederhana dan melegenda yaitu game tetris yang terbukti mampu bertahan dari masa ke masa dan selalu dicari oleh penggemarnya. Banyaknya komentar acak dari game tetris yang belum terklasifikasi mempunyai informasi penting dalam memilih game. Oleh karena itu, perlu adanya analisa sentimen pada game tetris dengan mengambil beberapa dataset komentar salah satu hasil karya Electronic Arts melalui Google Play Store. Analisa sentimen akan membantu dalam pengambilan informasi penting yang dibutuhkan pengguna. Kemudian akan diklasifikasikan menjadi komentar positif atau negatif menggunakan metode Naive Bayes Classifier. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi Android dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS dan Javascript. Aplikasi ini akan memudahkan pengguna dalam mengambil keputusan untuk mengunduh game dengan melihat ulasan komentar dari pengguna lain yang dilengkapi dengan jumlah keseluruhan dari masing-masing komentar yang telah terklasifikasi.

Kata Kunci : Tetris, Analisa sentimen, Naive Bayes Classifier, Android.

SENTIMENT ANALYSIS OF TETRIS GAMES USING NAIVE BAYES CLASSIFIER BASED ON ANDROID

RIMA PRAWASTI

(Lecturer : Catur Supriyanto, S. Kom, M.CS)

*Bachelor of Informatics Engineering - S1, Faculty of Computer
Science, DINUS University*

www.dinus.ac.id

Email : 111201307506@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

In today's digital era in the smartphone, gaming has become a habit started among children, teenagers, to adults to simply fill in spare time or become a hobby. In downloading applications requires knowledge about the games popularity, how to play, display, as well as comments from other users. This study will classify the comments of a game that is simple and that is legendary tetris game that proved able to survive from time to time and always sought after by fans. The number of random comments from tetris game that has not been classified has important information in choosing the game. Therefore, the need for sentiment analysis on Tetris game by taking multiple datasets comment one of the works Electronic Arts via the Google Play Store. Sentiment analysis assists in making critical information users need. Then it will be classified as positive or negative comments using Naive Bayes classifier. The results of this study are android applications. The system has been built by using HMTL, CSS, and Javascript. This application allows users to take the decision to download the game to see the review comments of other users who are equipped with a total of each of the comments that have been classified.

Keyword : Tetris, Sentiment analysis, Naive Bayes Classifier, Android.